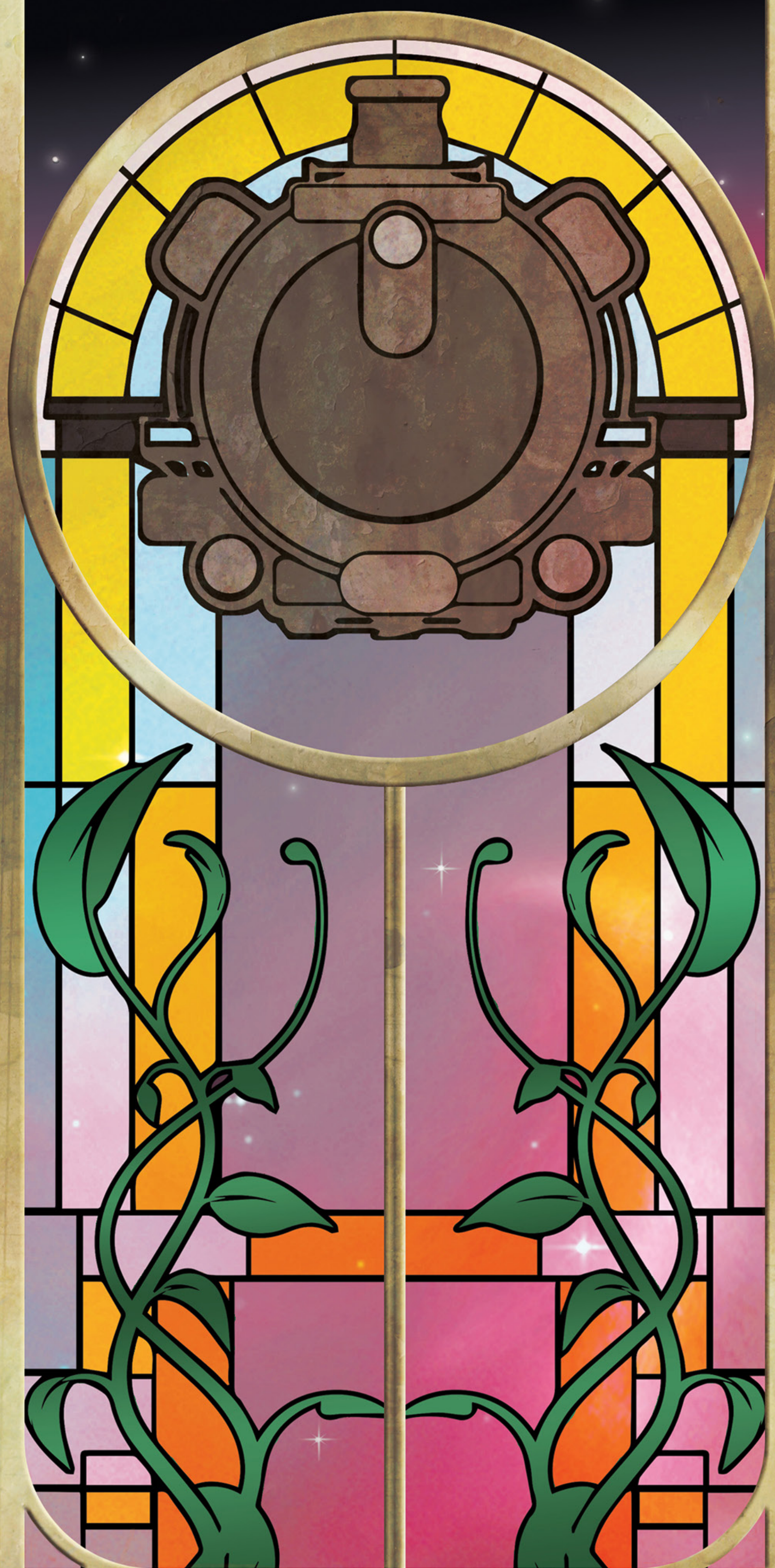


A SUNLESS SKIES RPG

За авторством Гранта Ховитта и Криса Тейлора

Перевод на русский язык:
Артём Якимов (Longstrider)
Ольга Белицкая (Teo Anuro)
Снежана Карецкая (Gwyn)
Дмитрий Комаха (Newtype)

Разработано Рованом, Руком и Декардом
(rowanrookanddecard.com)
Разработка игры: Грант Ховитт, Кристофер Тэйлор
Нарративная разработка и дополнительные тексты: Крис Гардинер
Редактор: Оливия Вуд
Плейтестеры: Хелен Гульд, Пол Грегори,
Мэри Гамильтон, Ксалавьер Нельсон, Хейли Уйрис,
Ханна Флин, Джеймс Чу, Джордж Локет,
Оливия Вуд, Харрисон Амор, Крис Холмс, Крок272
Графический дизайн книги: Хейли Уйрис
Художники: Пол Арендт, Тоби Кук, Джон Эггс
Источники вдохновения: The Witch is Dead, Apocalypse World, Lady Blackbird

Основано на Sunless Skies, литературной ролевой игре для Mac, PC и Linux. Игра Sunless Skies доступна в Steam и на GOG.

Вселенная Падшего Лондона очень глубока, темна и полна чудес.
Если вам понравилась эта игра, попробуйте бесплатную браузерную RPG на сайте www.fallenlondon.com

©2018 Failbetter Games LTD. Sunless Skies является торговой маркой

Failbetter Games Ltd, 2018.

SKYFARER

A SUNLESS SKIES RPG

За авторством Гранта Ховитта и Криса Тейлора

Перед вами простираются Великие Пустоши; жестокие, враждебные и полные возможностей. Лондон был низвергнут в недра земли, но Королева Виктория вознесла его ввысь, в небеса. Здесь вы зарабатываете на жизнь в качестве Небоходца, работая на борту локомотива, приспособленного к полётам через эти холодные небеса и неистовые ветра. Ваш капитан привёл вас в Предел, граничащий с цивилизацией фронтир, в поисках славы, богатства и приключений.

Слушайте! Здесь, где свет Империи слабеет и порождает длинные тени, где повстанцы предъявляют притязания на обломки небесных скал, пронизанных грибами, где грабители копаются в руинах, сотворённых ныне погибшим солнцем - здесь вы изменитесь. Кем же вы станете в темноте?

ЧТО ЭТО?

Skyfarer- это ролевая игра, призванная позволить вам и вашим друзьям рассказывать истории о приключениях, полных чёрного юмора и сверъестественного ужаса, в мире игры Sunless Skies. Играть в эту ролевую игру (или RPG) довольно просто:

- Прежде всего соберите группу. Минимальное число участников, необходимое для игры - двое, а максимальное - любое. Однако мы советуем играть в группе из четырёх или пяти игроков.
- Все участники, кроме одного, создают персонажей и принимают их роли. Персонаж - это тот, кем игрок будет управлять в выдуманном мире той истории, которую совместно создаёт группа. У персонажей будет несколько отличительных черт: навыки, характеристики, желания, убеждения и другие.
- Один из игроков становится Мастером (GM) - он отвечает за продвижение истории, знание правил и получении удовольствия и зацепок от всего, что делают персонажи. Также он описывает игрокам мир и отыгрывает всех остальных персонажей.
- Все собираются вместе (лично или в сети через Discord, Skype, Roll 20 и т.д.) и игра начинается. Мастер придумывает ситуацию и описывает игрокам мир. Игроки же действуют и реагируют на события.
- Игра заканчивается тогда, когда вы решите. Может быть вы хотите разыграть короткую историю на один или два часа, а возможно - рассказать эпическую сагу на несколько сессий.

ХОТИТЕ ЗНАТЬ БОЛЬШЕ?

Если вы хотите узнать больше о мире *Sunless Skies* (или *Sunless Sea* и *Fallen London* той же вселенной), лучшие источники для этого - это сами игры и онлайн-ресурсы по ним. Но не думайте, что глубинные познания о мире обязательны для начала игры! Небеса полны космических чудовищ и загадочных чудес, а вы и ваши игроки можете придумывать всё, что вы хотите, для своих историй.

ИСТОЧНИКИ

r/fallenlondon
r/sunlesssea
r/sunlessskies
The FBG Forum
The Failbetter Games Discord
Sunless Skies on TV Tropes

ПОДГОТОВКА

Мы пишем это для глаз Мастера (GM), поэтому когда мы говорим "вы", то подразумеваем Мастера.

Как только вы соберете своих игроков - лично или онлайн - вам нужно будет убедиться, что у каждого есть лист персонажа (шаблон находится в конце этого документа). Если вы играете в одной комнате, вы должны распечатать листы и иметь несколько кубиков под рукой (требуются шестигранники [D6] и десятигранники [D10]). Также не помешает приготовить ручки и карандаши.

Ещё вам понадобится около двадцати жетонов для отображения Упорства. Покерные фишки отлично подходят, как и стеклянные шарики, но можно использовать монеты или и даже спички - или же просто отмечать информацию на бумаге. Мы считаем, что большой запас жетонов, которыми можно пользоваться, делает игру приятнее.

Вам также необходимо ознакомиться с содержанием всего документа перед началом игровой сессии. Когда все будут готовы начать, объясните им процесс создания персонажа - это займет всего пару минут.

Каждый игрок должен сделать следующее (подробнее об этом мы расскажем позже):

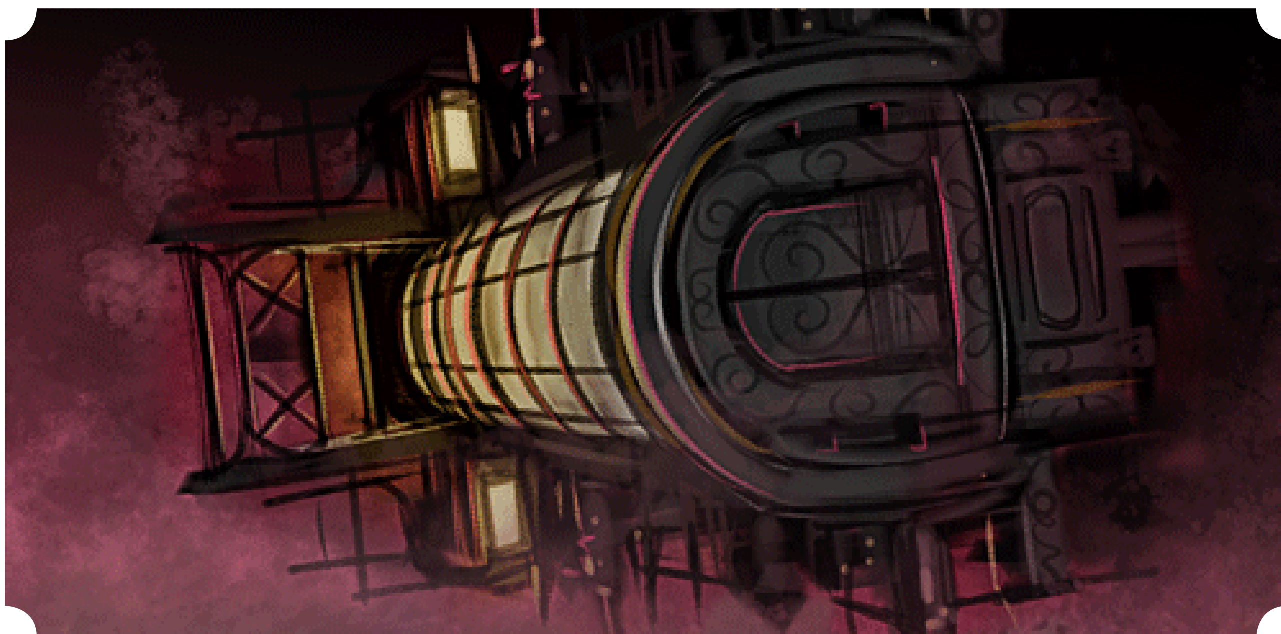
• Выбрать профессию - это роль, которую персонаж играет в команде локомотива.

• Придумать или выбрать две черты, которые отражают характер персонажа.

• Придумать или выбрать имя для персонажа.

• Распределить их характеристики (Железо, Отражения, Покровы и Сердца). Игрок должен присвоить одной из них значение -1, одной 0, одной 1 и одной 2. Чем выше значение, тем лучше. (Более подробную информацию о характеристиках можно найти в разделе «Характеристики» ниже.)

• Придумать или выбрать два принципа персонажа - это убеждения, которых он придерживается, и которые, вероятно, будут меняться по мере исследования Предела.



ПРИДУМЫВАНИЕ ИСТОРИИ

Вам не нужно придумывать историю! Многие ролевые игры требуют, чтобы вы планировали приключение для игроков заранее; это отнимает много времени и может не сработать как задумано - персонажи игроков должны «найти» историю, которую вы написали, или же вы должны привести их к ней.
Вместо этого продумайте три вещи:

1) У капитана, которого вы будете отыгрывать, есть **миссия**. Что это за миссия? Он перевозит что-то опасное или незаконное? Спасает ли он кого-то из заключения? Возможно, он собирается забрать ценный груз у некоторых сомнительных клиентов?

2) Что **происходит**, когда начинается игра? Где сейчас персонажи игроков? Они на борту своего локомотива или в порту? Возможно они находятся под огнём вражеского судна? Их собираются обыскивать чрезмерно рьяные таможенники? Что бы ни происходило, это должно быть проблемой, которую игроки должны решить.

3) **Кто** еще принимает участие? Подумайте о двух или трех личностях, местах или фракциях, которые заинтересованы в миссии, которую дал капитан. Кто хочет, чтобы миссия продолжалась, и что они будут делать, если она потерпит неудачу? Кто хочет сорвать миссию и извлечь из нее свою выгоду? Кто оказался в центре конфликта?



Капитаны

Кто он? Как он участвовал в задании? (Мастер так же решает, почему капитан не участвует в нём сейчас). Некоторые идеи:

1. Седой, израненный, одержимый стремлением к мести или признанию и готовый пожертвовать всем, чтобы достичь цели.
2. Опальный капитан Флота, занимающийся контрабандой и охотой за головами, терзаемый своими прошлыми безрассудствами и принесёнными жертвами.
3. Пылкий ученый, параноидально оберегающий секретные эксперименты, которые он проводит в трюме.
4. Побежденный солдат, всё ещё ведущий старые, заведомо проигрышные битвы, повинуясь своему бескомпромиссному кодексу чести.
5. Бывший морской капитан, который видел ужасы Подземного Моря и до сих пор страдает от старых кошмаров.
6. Печально известный революционер, приступивший к срочному секретному заданию от таинственного Календарного Совета анархистов.
7. Представитель правительства Ее Возрожденного Величества с широким мандатом.
8. Поэт, решивший запечатлеть величие и ужас небес, но страдающий от бесконечных пороков.
9. Миссионер с яркими глазами, принадлежащий к Новой Последовательности, секте Англиканской церкви, решивший распространить слово о Часовом Солнце в далёкие и непросвещённые края небес.
10. Лидер мятежа против предыдущего капитана локомотива, все хуже справляющийся с обязанностями командира.

Имена: Бранниган, Патель, Эндрюс, Смайт, Али, Макманн, Джонс, Нгуен, Ловелл, Каур

Кризисы



Какова ситуация игроков в начале игры?
Некоторые идеи:

1. Остались беззащитны против Безумного Исследователя.
2. Прячутся среди каменистых скал, пока на них охотятся мародеры.
3. Попали под воздействие колодезного ветра, когда Пойманный Зверь вырвался из трюма и неистовствует на локомотиве.
4. Подверглись тщательному обыску со стороны Акцизников, которые приближаются к чему-то, что персонажи не могут позволить им найти.
5. Охота на Презренного Флюка или на Эгинае.
6. Дрейфуют к чему-то смертельно опасному после того, как кто-то забаррикадировался в машинном отделении.
7. Оказались в центре мятежа во главе с таинственным культом, символом которого является глаз.



Союзники и Противники

Кто проявляет интерес к текущей ситуации игроков? Не все они могут быть на борту локомотива, но все они должны участвовать в его судьбе.
Некоторые идеи:

1. Группа незадачливых Богемцев, пытающихся сохранить важный секрет.
2. Суровый Секретный Констебль и его гончая, расследующие государственную измену.
3. Скупой менеджер Вольной Компании, который вложил в дело слишком много, чтобы отступать.
4. Закаленный в боях ветеран-Сапожник, сражающийся в войне, которую другие предпочитают игнорировать.
5. Беспощадный командир Стойкого Дредноута, неотступно преследующий свою цель.
6. Отчаявшийся аристократ, хранящий древнюю семейную тайну, которая может перевернуть небеса с ног на голову.
7. Организованная банда контрабандистов, верная своим идеалам, но не терпящая сотрудничества с властями.
8. Безумный Исследователь, поглощенный навязчивыми идеями, которые пробудил в нем звездный свет.
9. Разыскиваемый дьявол, являющийся обладателем необычной коллекции душ.
10. Древнее грибковое существо, которое внедряется в человека, а затем внушает ему странные желания.

Как только вы определитесь с этими тремя пунктами, у вас будет достаточно материала, чтобы начать. (Вы можете попросить игроков помочь вам что-нибудь придумать, если столкнетесь с трудностями.) Не пытайтесь планировать слишком далеко вперед: импровизируйте по ходу дела тем образом, который вы считаете наиболее захватывающим, интересным или уместным - или так, чтобы от этого выиграла сама история!

ВВОДНАЯ: ЛОКОМОТИВ

Все персонажи игроков были наняты, чтобы принять участие в опасном и непредсказуемом путешествии в Предел - неспокойную область небес, где Сапожники ведут войну за независимость от Британской империи. Персонажи находятся на борту локомотива, предназначенного для полетов через суровые и неприветливые небеса и работающем на паровом двигателе.

По аналогии с персонажами, у локомотива есть название и две черты; группа может решить, какие они, и записать их, или же выбрать из этого списка:

Тяжело бронированный, Внушительный, Самодельный, Благословенный, Перегруженный, Прекрасный, Вместительный, Крошечный, Опасный, Шумный, Хорошо вооружённый, Для ближнего боя, С привидениями, Проклятый, Быстрый.



Когда персонаж взаимодействует с локомотивом - проводя его через блокаду, стреляя из бортовых орудий по рою певчих пчёл, прокладывая курс по неизведанной территории - они могут использовать черты локомотива, как если бы они были их собственными, чтобы увеличивать или уменьшать свои характеристики. Как и персонажи, локомотив может получать временные черты, которые влияют на его работу. (Подробнее о характеристиках, чертах и состояниях позже.)

В команде локомотива есть несколько ролей, которые игроки могут выбрать в качестве профессии своего персонажа. Среди них:

Старший помощник
Следит за рутинной работой экипажа, выступая в качестве заместителя и правой руки капитана

Квартирмейстер
Приобретает и распределяет припасы; управляет финансами локомотива

Канонир
Содержит в исправности орудия локомотива и использует их в случае нападения

Инженер
Обеспечивает работу локомотива, устраняет проблемы по мере их возникновения

Сигнальщик
Отвечает за взаимодействие с портами, существами и другими локомотивами, с которыми экипаж сталкивается в небесах

Навигатор
Прокладывает оптимальные маршруты через небеса и знает местные обычаи

Кочегар
Подкладывает уголь в топку локомотива и поддерживает подходящую скорость полёта

Талисман
Поднимает настроение команде, ловит мелких животных и больно кусается

КАПИТАН

Капитана отыгрывает Мастер, а не игрок. Так задумано для того, чтобы все игроки имели примерно равное положение, особенно каждый в своей сфере - это позволит избежать ситуации, когда один игрок отдаёт приказы другим и ожидает повиновения.

Кроме того, Капитан не может выполнять свои обычные обязанности на протяжении большей части игры. Это должно дать игрокам свободу выбора в том, как именно решать стоящие перед ними задачи, чтобы при этом они не могли пользоваться советами Капитана. В противном случае есть риск, что в конечном итоге все просто будут исполнять то, что говорит Мастер, а это не очень весело! Почему капитан недееспособен? Это остаётся на усмотрение Мастера.



Возможно Капитан...

некомпетентен,

без сознания,

только притворяется,

ужасно напуган,

напился,

одержим,

пропал,

загадочен и замкнут,

скрывается,

призрак,

оказался каннибалом,

лишь галлюцинация.

ПРИНЦИПЫ

Когда игрок создает персонажа, он должен выбрать или придумать несколько Принципов для своего персонажа. Принципы - это то, что заставляет персонажей проявлять характер - фундаментальные утверждения о них, которые являются для них правдой, или по крайней мере они верят, что это правда.

На начало игры у персонажа есть два Принципа: его глубинные убеждения, которые он стремится проявить. Когда персонаж игрока действует в соответствии со своими принципами, он получает очки Упорства. (Очки Упорства расходуются, чтобы персонажи могли избежать неприятностей, о чём мы расскажем позже в разделе «Опасность».) Мастер сам определяет, сколько очков Упорства они получают, исходя из того, насколько интересны действия игрока и как они меняют историю:

+1 Очко Упорства
Действие доставляет незначительные неудобства экипажу или же вообще не причиняет проблем. Либо же оно не приводит к интересному повороту сюжета.

+ D3 Очка Упорства
Действие доставляет некоторые неудобства или приводит к интересному повороту сюжета. (Чтобы получить результат D3, бросьте шестигранник [D6] и поделите результат пополам. Если это нечетное число, округлите число вверх.)

+ D6 Очков Упорства
Действие доставляет существенные неудобства или приводит к совершенно неожиданному и захватывающему повороту сюжета.

Пример

Стейнс, персонаж Филипа, имеет принцип «Никогда не оставлять оскорбления безнаказанными». Во время дипломатической встречи визирь другой державы отпускает глупую шутку по поводу шляпы Стейнса. Если Стейнс отвечает колкостью, Мастер может вознаградить его очком Упорства. Если вместо этого Стейнс подходит к визирю и даёт ему пощёчину, требуя дуэли, то это принесёт ему D3 очков Упорства - это действие повернуло историю в интересном направлении. Наконец, если Стейнс немедленно запустит долгосрочную кампанию, чтобы очернить доброе имя визиря в газетах, то это однозначно D6 очков Упорства (если всё это конечно окупится).

Несмотря ни на что Предел меняет людей. Один раз за игровою сессию персонаж может изменить один из своих Принципов, чтобы отразить изменения в характере, которые диктуют его мотивы. Когда игрок делает это, он вычёркивает изначальный Принцип и заменяют его обратным или возможно более вдумчивым, являющемся продолжением изначальной задумки. Замена Принципа - это момент откровения, и он заполняет шкалу Упорства персонажа до максимального значения.

Однако персонаж не может изменить Принцип, за отыгрыш которого он никогда не получал очков Упорства.

Я НИКОГДА НЕ...	Я ЛЮБЛЮ...	Я ВСЕГДА...	Я НЕНАВИЖУ...
Придумайте или выберите:	**Придумайте или выберите:**	**Придумайте или выберите:**	**Придумайте или выберите:**
Останавливаюсь на полпути *Прячусь от опасности* *Позволю очернить свой род* *Влюблюсь снова* *Попрошу о помощи, мне самому хватает сил*	*Члена экипажа слева* *Капитана* *Азарт битвы* *Культуру и искусство* *Комфорт и роскошь*	*Рвусь в бой первым* *Убегаю последним* *Ищу мирное решение* *Славлю свою страну* *Нахожу время для чая* *Уделяю внимание милым девушкам/юношам*	*Члена экипажа справа* *Бездействие* *Безынициативность* *Манипуляторов* *Когда мне лгут* *Машинное отделение*

Пример

После нескольких игровых сессий (и многоплановой клеветнической кампании в нескольких газетах) Филип решает, что Стейнс чему-то да научился на своём опыте. Охранники визиря окружают локомотив и жаждут крови, и Стейнс меняет свою точку зрения - возможно в долгосрочной перспективе лучше иногда спускать некоторые высказывания на тормозах. Филипп меняет Принцип «Никогда не оставлять оскорбления безнаказанными» на «Понять и простить», что заполняет шкалу Упорства Стейнса до максимального значения, что, вероятно, пригодится ему в надвигающейся драке.

Пример

Персонажи игроков разыскивают библиотеку, чтобы попытаться украсть ценную книгу, в которой может быть рецепт лекарства от ужасного недуга, сразившего их капитана. Ксавье, персонаж Ханны, имеет Принцип: «Я всегда уделяю внимание милым юношам». Мастер заметил, что Ханна не очень активно участвует в игре, поэтому он вводит в игру молодого растрёпанного библиотекаря с очаровательной улыбкой, который сталкивается в Ксавье и случайно роняет все свои книги. Ханна чувствует себя более живо вовлеченной в игру, и Ксавье начинает общаться с симпатичным парнем - все счастливы!

ПОМНИТЕ ПРИНЦИПЫ СВОИХ ИГРОКОВ!

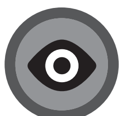
Держите под рукой записи с Принципами своих игроков. Если вы не будете знать, что добавить в игру или хотите усложнить ситуацию, чтобы сделать её более интересной, дайте одному (или нескольким) из игроков возможность отыграть свой Принцип. В конце концов когда игроки выбирают Принципы, они дают вам знать, что они бы хотели отыграть ситуации, связанные именно с этим аспектом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Значения характеристик персонажей отражают их базовые умения в определённых областях - одно из этих значений добавляется (или вычитается) из каждого броска, которой совершает игрок. Существует четыре характеристики:



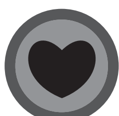
ЖЕЛЕЗО: Противостояние и преодоление. Проверки Железа осуществляются при попытках выбить дверь, скрутить карманника или прорыва вашего локомотива через блокаду.



ОТРАЖЕНИЯ: Расследование и понимание. Проверки Отражений осуществляются при попытках исследовать остров на предмет ресурсов, найти зацепки на месте преступления или определить ложь.



ПОКРОВЫ: Обман и уловки. Проверки Покровов осуществляются при попытках выдать себя за представителя правопорядка, убедить стражу порта в своей невиновности (когда вы определённо виновны) или выкрасть ключ у богатого владельца склада, пока он не смотрит.



СЕРДЦА: Убеждение и стойкость. Проверки Сердец осуществляется при попытках вдохновить экипаж воодушевляющей речью, задержать дыхание, чтобы не подвергнуться действию странных ветров или чтобы перепить своего работодателя в баре.

При создании персонажа игроки имеют следующие значения характеристик: -1, 0, 1 и 2 - они могут распределить их как пожелают. Игроки могут увеличивать значения характеристик через повышение уровня (описано далее).

ЧЕРТЫ

Черты определяют поведение персонажа, его характер и особенности - когда игроки создают персонажа, они выбирают или придумывают для него две черты. В игромеханическом плане черты увеличивают или уменьшают вероятность успеха при совершении определённых действий - более подробно об этом написано далее.

Хорошая черта может быть палкой о двух концах: помогать в одних ситуациях и мешать в других. Например, персонажу с Сильной Волей будет легче сохранять спокойствие во время кризиса и принимать трудные решения, но ему будет трудно изменить свою точку зрения, когда ему предоставляют новые доказательства или прекратить конфликт.

Вот некоторые примеры черт, которые игроки могут выбрать или использовать для вдохновения:

Упрямый, Любитель Повеселиться, Пьяный, Хитрый, Любопытный, Перфекционист, Загадочный, Болтливый, Раздражающий, Образованный, Благородный, Смекалистый, Прагматичный, Устрашающий, Пухлый, Огромный, Дерзкий, Впечатляющий, Неуклюжий, Начитанный, Седой, Честный, Добросердечный, Невинный, Выносливый, Скрытный, Соль Земли.

УСПЕХ И НЕУДАЧА

Когда персонаж игрока пытается сделать что-то сложное, но не невозможное, и вы считаете, что было бы интересно, если бы у персонажа был шанс потерпеть неудачу, вы можете попросить игрока бросить D10, чтобы определить, добился ли его персонаж успеха или нет.

Когда игрок совершает бросок, чтобы определить, добился ли его персонаж успеха, он бросает одну десятигранную кость и добавляет соответствующее значение характеристики к результату - или же вычитает его, если это значение отрицательное.

Если профессия персонажа связана с совершаемым действием, он бросает ещё один десятигранник и выбирает ту кость, результат на которой больше.

Если у персонажа есть черта или состояние, которые могут пригодиться при совершении действия, добавьте 1 к результату броска. (Только одно состояние может оказывать эффект на каждое действие.)

Если у персонажа есть черта или состояние, которые могут осложнить совершение действия, вычтите 1 из результата броска. (Только одно состояние может оказывать эффект на каждое действие.)

СЛОЖНОСТЬ

Мастер сам определяет сложность проверки, которая должна быть меньше или равной результату броска игрока, чтобы персонаж преуспел в совершении действия, и сообщает ему это число, прежде чем игрок бросит кость. Вот советы по определению значений сложности проверок:

Чтобы преуспеть в обычной проверке, игрок должен получить результат 6 или выше, вместе со всеми бонусами и штрафами.

Чтобы преуспеть в сложной проверке, игрок должен получить результат 8 или выше, вместе со всеми бонусами и штрафами.

Чтобы преуспеть в очень сложной проверке, игрок должен получить результат 10 или выше, вместе со всеми бонусами и штрафами.

Не стесняйтесь устанавливать значение сложности 5, 7 или 9, если это имеет смысл.



РЕЗУЛЬТАТЫ

Если результат проверки игрока оказался равен или выше значения сложности, его персонаж успешно выполнил действие! Обсудите с ним, в чём проявляется его успех.

Если результат проверки игрока оказался ниже значения сложности, его персонаж не смог выполнить действие должным образом. Что пошло не так? Почему он потерпел неудачу, и что происходит в результате? Как и прежде, обсудите это, чтобы придумать, как проявилась неудача.

Если персонаж не преуспел в выполнени опасного действия, его уровень Риска увеличивается. (Более подробно описано ниже.) То значение, на которое бросок превышает или оказывается ниже уровня сложности, можно использовать в качестве индикатора, отражающего, насколько хорошо или плохо персонаж справился с действием.



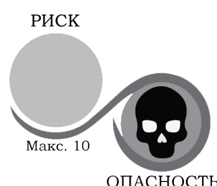
Не бойтесь оказывать давление на игроков! Ваша работа в качестве Мастера заключается в придумывании и интересных испытаний. Если персонажи преуспевают во всем, что они делают, это будет не очень интересная история.

Даже если персонаж игрока не преуспел в выполнении проверки, сделайте так, чтобы это оказало эффект на повествование. Не рассматривайте неудачу как препятствие; подтолкните игрока к другим решениям и действиям. Если персонажу не удалось вскрыть замок, вместо того, чтобы в случае неудачи просто сказать «Нет, у тебя не получилось», опишите приход охранников, которые помешали персонажу; или пусть инструменты сломаются в замке из-за дешёвого материала; или пусть сработает сигнализация, предупреждающая всех в здании о проникновении. Это сделает историю намного более захватывающей.

Помните: всякий раз, когда вы ставите перед игроками испытание, история должна каким-то образом измениться - что-то всегда происходит. Если вы ничего не можете придумать, спросите игроков, что по их мнению, должно произойти.

РИСК

Небеса - это опасное место. Когда персонаж предпринимает опасное или рискованное действие и терпит неудачу, его уровень Риска увеличивается. Риск - это абстрактный показатель, отражающий серьёзность неприятностей, в которые влип персонаж. Он может подразумевать войска противников, плохое позиционирование, ужасную погоду, травмы, истощение и так далее - все это зависит от ситуации, но Риск никогда не играет на руку игроку.



Мастер определяет, насколько рискованна каждая ситуация или действие, и игрок увеличивает уровень Риска персонажа на соответствующее значение:

+1 Уровень Риска: Напряжение (потасовка в баре, жаркий спор)
+D3 Уровня Риска: Опасность (Битва локомотивов, Погоня по крышам)
+D6 Уровня Риска: Невероятная Опасность (Вылезти на обшивку локомотива, Взаимодействовать с коллективным разумом грибов)

ОПАСНОСТЬ

Когда игрок совершает проверку, чтобы узнать, добился он успеха или потерпел неудачу, и его результат (с учётом бонусов и штрафов) равен или меньше, чем его уровень Риска, на нём сказываются последствия: он переходит в состояние «В Опасности». Получает ли персонаж состояние «В Опасности», определяется до повышения уровня Риска от неудачи. То есть увеличение уровня Риска от неудачи не применяется к текущему броску - только к последующим. Тем не менее, оказаться «В Опасности» возможно, даже если игрок преуспевает в проверке - если уровень Риска его персонажа при этом достаточно высок.

Когда персонаж находится «В Опасности», это значит, что он оказывается в ловушке, в меньшинстве, охвачен ночными кошмарами, унижен, напуган, нокаутирован или иным образом лишен возможности действовать. Персонаж, оказавшийся «В Опасности», находится во власти стихий или своих врагов. Если только персонаж другого игрока не поможет ему выйти из затруднительного положения с помощью подходящих действий, он больше не будет участвовать в истории и будет считаться мертвым, потерянным, заключенным в тюрьму, доведённым до уныния или иным образом вышедшим из игры. Если игрок теряет персонажа подобным образом, он может создать нового и ввести его в историю в подходящий момент.



УПОРСТВО

Ещё один способ, которым игрок может спасти своего персонажа от Опасности, это потратить очки Упорства. Если по результату проверки персонаж должен оказаться «В Опасности», он может сразу же потратить очки Упорства, чтобы понизить свой уровень Риска в соотношении один к одному. Если после этого его уровень Риска больше не равен и не превышает результат проверки игрока, он не оказывается «В Опасности» - и игрок должен описать группе, как их сила воли, хитрость и навыки убеждения помогли им избежать катастрофы в последний момент.



ПОНИЖЕНИЕ УРОВНЯ РИСКА

Когда игрок тратит очки Упорства, чтобы избежать Опасности, его уровень Риска перманентно уменьшается на значение потраченного Упорства - хотя он и безусловно могут заново набрать эти очки Риска.

Мастер также может сказать, в каких случаях Риск может уменьшиться сам по себе. Например, если экипаж побеждает в сражении с локомотивом противник а, в конце боя Мастер может объявить, что опасность миновала, и уровень Риска персонажей сбрасывается до 0. С другой стороны, если этот локомотив противника был частью большого флота, Мастер может сказать, что другие локомотивы пытаются выследить их, и понизить уровень Риска персонажей лишь до 2 (если только он уже не ниже), потому они всё ещё находятся в затруднительном положении.

Вкратце: побег, уничтожение или решение ваших проблем может понизить уровень Риска персонажей.



Состояния

Вы можете наделять игроков «состояниями», если сочтёте нужным. Например, подходящим моментом может стать успех или неудача персонажа при совершении действия. Персонаж не может иметь более трех активных состояний одновременно - если он получает четвертое, оно заменяет одно из имеющихся (обычно то, которое было получено раньше других).

Состояния представляют собой временные штрафы или бонусы, которыми обладает персонаж.

Например, если сердце персонажа-девушки украдено симпатичным молодым человеком, она может стать «Влюблённой»; если персонаж выпил слишком много бренди в баре, он может стать «Пьяным»; если он схватит лист железа и ринется в бой, он может стать «Защищённым». Состояния могут даже зависеть от предмета или временных отношений, которые имеет персонаж.

С механической точки зрения, когда у персонажа есть состояние, которое может помочь в выполнении действия, он добавляет 1 к результату проверки - а если у него есть состояние, которое мешает, он вычитает 1.







ПОТЕРЯ ИЛИ ИЗМЕНЕНИЕ СОСТОЯНИЙ

Вместо добавления нового состояния персонажу игрока, Мастер может решить убрать или изменить состояние, которым уже обладает персонаж. Как правило, состояния персонажа остаются неизменными до тех пор, пока не будет логично убрать или изменить их из-за происходящих в игре событий.

«Оглушенный» персонаж придёт в себя через несколько минут или в течение часа. Так он потеряет это состояние. Персонаж с состоянием «Хорошая бутылка вина» теряет его после того, как выпьет её (или получает вместо него состояние «Пьяный», в зависимости от того, сколько людей её распивало). Персонаж, который был обезоружен в ходе перестрелки, может изменить состояние «Вооружён и опасен» на «Обезоружен».

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Персонажи повышают уровень, когда испытывают что-то удивительное или же становятся этому свидетелем. В Пределе таких вещей предостаточно: древние звери, парящие в ветрах, колонии, построенные на растениях невероятных размеров, царства грибов и так далее. Если Мастер и игрок соглашаются с тем, что персонаж испытал в этой сессии что-то невероятное, он повышает уровень. (Если одни персонажи получают повышение, а другие - нет, это нормально.)

Когда персонаж повышает уровень, он может сделать одно из следующего:
• Получить новый Принцип (до максимума в 4)
• Увеличить значение любой из своих характеристик на 1 (до максимума в 3)
• Увеличить максимальное количество очков Упорства на 2 (до максимума в 10)

Когда игрок повышает уровень своего персонажа, то должен описать, что именно он увидел, что так сильно изменило его.

После того, как Баттлфорд Вудс, персонаж Вероники увидела, как мародеры с локомотива класса Бедивер, спешат разграбить порт в поисках душ, она повышает уровень. Вероника решила больше никогда не оставлять ни один порт на милость этим негодяям и добавляет 1 к значению Железа Баттлфорд.

Независимо от того, повысил ли персонаж уровень, в конце каждой игры он может сделать одно из следующего:
• поменять одну из своих Черт на другую
• поменять местами значения двух своих характеристик
• поменять один из своих Принципов на другой

Люди меняются с течением времени, и по мере развития сюжета игроки могут захотеть раскрыть другие аспекты личности своего персонажа. Таким образом, они могут чуть изменить своих персонажей, чтобы получить больше удовольствия от игры, либо отразить последствия их действий.

Вероника чувствует, что Принцип Баттлфорд «Я ненавижу бывать в опере» слишком специфичен и мало влияет на игру. Она могла бы развернуть его в «Я ненавижу этикет», чтобы сделать его более часто применимым. Либо она может полностью поменять его, чтобы отразить события игры, на «Я ненавижу проклятых мародёров».

ПРЕКРАСНОЕ И УЖАСНОЕ

Свет, исходящий от Судилища, живой звезды невероятной силы, который может свести с ума любого, если смотреть на него без дымчатых очков или линз.

Летописицы, закутанные в потрепанные страницы книг из своей обреченной библиотеки словно в плащи, и способные разорвать локомотив когтями из бронзового дерева.

Локомотив, полный чёрных, похожих на слизней, Гостей, что ищут новый дом - они наводнят ваш локомотив и поглотят ваши тела.

Вид великих левиафанов, которые пересекают небесный свод, спины их похожие на горные хребты спины уходят ввысь.

Грибные сады Хайбраса, зловонные, но плодородные, бедствующая колония в зарослях огромных грибов.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ

В заключение, вот несколько советов для создания интересной истории:

• Каждый раз, когда игрок бросает кости, вносите изменения в игровой мир вне независимости от того, преуспевает он или нет

• Свободно выдавайте игрокам Состояния; пусть им приходится стараться, чтобы от них избавиться

• Изучите Принципы персонажей ваших игроков на предмет подсказок касательно того, какие сцены будут интересны вашей группе

• Когда персонаж пытается совершить действие и терпит неудачу, это еще не конец истории. Постарайтесь сделать так, чтобы неудача привносила больше интересных элементов в повествование и добавляла осложнения, а не исключала возможности для исследования и приключений

• Если какой-то момент кажется вам скучным, пропустите его. Не тратьте время на рассказ о крайне утомительном путешествии, во время которого ничего не происходит

• Попробуйте найти зацепки для приключений во всем, что делают персонажи игроков; что бы они ни делали, ставьте перед ними препятствия, проблемы и трудности, чтобы сделать всё более захватывающим

• Тем не менее, не превращайте **всё** в испытания; делайте это только тогда, когда неудача может добавить интереса. Это не игра, в которой вы пытаетесь победить игроков или они - вас

• Старайтесь делать своих персонажей уникальными. Они могут по-другому сидеть, говорить, иметь особеннные привычкии манеры или интересоваться разными вещами

• Играйте в Sunless Skies для вдохновения; если вам нравится определенный порт, событие или монстр, захватите его к себе в игру!

• Если вам нужно несколько минут, чтобы продумать, что будет дальше, объясните это своим игрокам и сделайте небольшой перерыв

• Самое важное в игре: убедитесь, что все довольны происходящим. Если кто-то чувствует себя некомфортно, поговорите с ним и подумайте, что вы можете поменять, чтобы это исправить

SKYFARER

Лист Капитана



Я - Капитан ____________________
(ИМЯ)

Придумайте своё или выберите:
Уайтчепел, Патель, Легкоход, Бирдбридж, Новак, Али, Девять-Дней, ДюПон, Марлоу, Чан, Эндрюс, Померьё, Брэнниган, Пил, Эн Джи, Соколов

Почему вы недееспособны?
Я... некомпетентен, без сознания, только притворяюсь, ужасно напуган, напился, одержим, пропал, загадочен и замкнут, скрываюсь, призрак, каннибал, всего лишь галлюцинация.

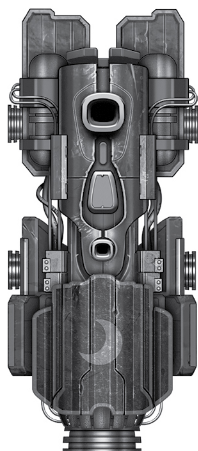
СОСТОЯНИЯ КАПИТАНА

Наш локомотив называется ____________________
(НАЗВАНИЕ)

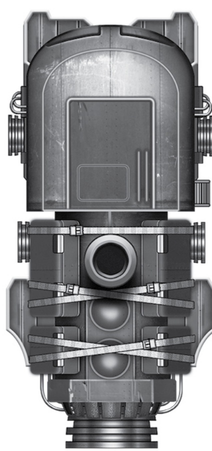
Он ____________________ **и** ____________________
(ЧЕРТА 1) (ЧЕРТА 2)

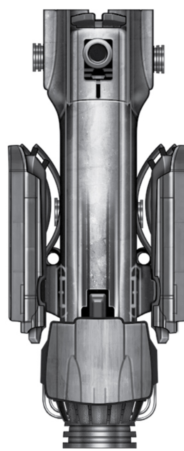
Придумайте или выберите две черты:
Тяжело бронированный, Внушительный, Самодельный, Благословенный, Перегруженный, Прекрасный, Вместительный, Крошечный, Опасный, Шумный, Хорошо вооружённый, Для ближнего боя, С привидениями, Проклятый, Быстрый

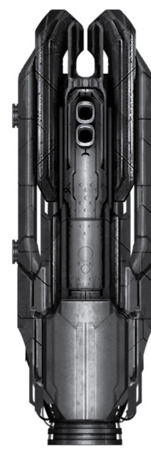
КЛАССЫ ЛОКОМОТИВОВ

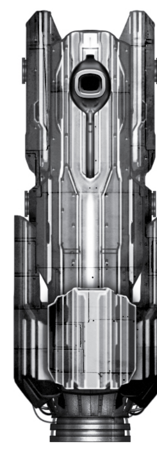

Парцифаль


Молох


Пелинор


Атлани


Медея


Агравейн

SKYFARER

Лист персонажа

Меня зовут ______________________________
(ИМЯ)

Придумайте своё или выберите:
Имена: *Констанция, Теодор, Ира, Соломон, Велосити, Викаш, Китти, Джунипер*
Фамилии: *Виджил, Дарлинг, Ло, Синг, Вестмурлэнд, Каур, Ловелас, Грив, Вонг*

ПОРТРЕТ ПЕРСОНАЖА

______________ **и** ______________
(ЧЕРТА 1) (ЧЕРТА 2)

Придумайте своё или выберите:
Упрямый, Любитель Повеселиться, Пьяный, Хитрый, Любопытный, Загадочный, Раздражающий, Болтливый, Образованный, Благородный, Смекалистый,

Придумайте своё или выберите:
Прагматичный, Устрашающий, Пухлый, Огромный, Дерзкий, Впечатляющий,Неуклюжий, Начитанный, Честный, Добросердечный, Соль Земли.

(ПРОФЕССИЯ)

Инженер
Старший помощник
Квартирмейстер
Сигнальщик
Талисман
Канонир
Кочегар
Навигатор

Характеристики

Распределите -1, 0, 1 и 2.
Чем больше, тем лучше.



ЖЕЛЕЗО
Противостояние и преодоление.



ОТРАЖЕНИЯ
Расследование и понимание.



ПОКРОВЫ
Обман и уловки.



СЕРДЦА
Убеждение и стойкость.

ТЕКУЩИЕ СОСТОЯНИЯ

РИСК
Макс. 10
ОПАСНОСТЬ

ШКАЛА УПОРСТВА
Начинается с 2

Я НИКОГДА НЕ...

Придумайте или выберите:
Останавливаюсь на полпути
Прячусь от опасности
Позволю очернить свой род
Влюблюсь снова
Попрошу о помощи, мне самому хватает сил

Я ЛЮБЛЮ...

Придумайте или выберите:
Члена экипажа слева
Капитана
Азарт битвы
Культуру и искусство
Комфорт и роскошь

Я ВСЕГДА...

Придумайте или выберите:
Рвусь в бой первым
Убегаю последним
Ищу мирное решение
Славлю свою страну
Нахожу время для чая
Уделяю внимание милым девушкам/юношам

Я НЕНАВИЖУ...

Придумайте или выберите:
Члена экипажа справа
Бездействие
Безынициативность
Манипуляторов
Когда мне лгут
Машинное отделение

«В окнах вашего локомотива — витражное стекло. Оно разбивает свет звезд на целую палитру цветов. Свет звезд Великих Пустошей завораживает. Если смотреть на них слишком долго, это может вызывать навязчивые идеи или даже одержимость. Разноцветное стекло предоставляет хоть какую-то защиту…»